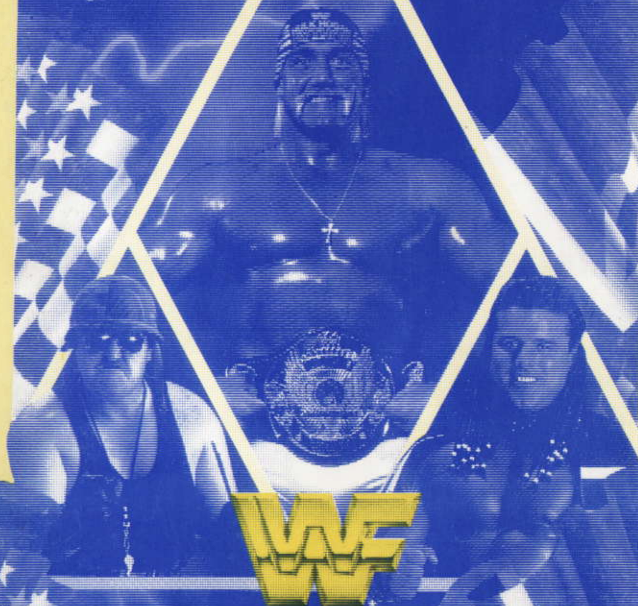
WRESTLEMANIA



AMSTRAD
SPECTRUM
COMMODORE

ocean

ATARI ST
CBM AMIGA

SCENARIO

The thrills and spills of the World Wrestling Federation* brought to your screen! Test your strength in this muscle-bound wrestling extravaganza. Become the undisputed champion as Hulk Hogan*, The Ultimate Warrior* or the British Bulldog*. Battle for survival against Sgt. Slaughter*, the Warlord* and a host of other WWF* stars. Anything goes in this all-action event, and only the toughest survives!

LOADING

ATARI ST
THIS GAME REQUIRES A DOUBLE-SIDED DISK DRIVE

Switch on the power to the computer, then insert disk 1 into the drive. The program will then load automatically. Follow the on- screen instructions.

CBM AMIGA

Insert disk 1 into the drive and turn on the computer; the program will then automatically load and run.

SPECTRUM
CASSETTE 128K ONLY

Place the cassette in the recorder ensuring that it is fully rewound.

Select LOADER option and press RETURN key. Press PLAY on your recorder - the game will now load automatically.

SPECTRUM +3 DISK

Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disk and press ENTER to choose LOADER option. This program will then load automatically.

AMSTRAD CASSETTE CPC 464

Place the rewound cassette in the deck, type RUN" and then press the ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on- screen. If there is a disk drive attached then type I TAPE then press ENTER/ RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key (The symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key)

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type | TAPE then press the ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press the ENTER/RETURN key. Follow the on-screen instructions.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press the ENTER/RETURN key to make sure that the machine can access the drive. Now type RUN"DISC and press ENTER/RETURN, the game will load automatically.

COMMODORE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the on-screen instructions - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on- screen instructions.

DISK

Select 64 mode (if using Commodore 128). Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards.

Type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

PC

Installing the game on hard disk:

Insert disk 1 into your floppy disk drive and then type the letter of that drive followed by : (e.g. if you insert the WWF Disk 1 into drive B, then type B: followed by RETURN). Type INSTALL X:, where X is the drive letter you want to install the game onto. You will then be prompted to insert the other disks into the drive when needed.

Running the game from floppy (PC ONLY):

Insert disk 1 into your floppy disk drive and then type the letter of that drive followed by : (e.g., if you insert the WWF Disk 1 into drive B, then type B: followed by RETURN). Type WWF and press RETURN). The game will automatically select the sound card and video display best suited to your computer.

Should you wish to override the automatic selection, then you should add an E (EGA) or V (VGA) to the command line when loading the game, e.g. WWF E will select the EGA display, while WWF V will select a VGA display.

STARTING THE GAME

After loading, you will be presented with an opening sequence. Pressing fire during this sequence will allow you to start the game. You will now be able to compete for the Wrestlemania* Belt, or to use the practice mode. The Spectrum/Amstrad and PC will also allow you to adjust the control method.

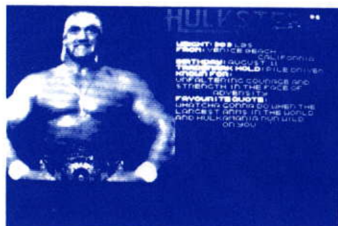
PRACTICE MODE

The practice mode allows two players to compete in a head to head contest. Player One can select from any of the three challengers, and Player Two is always Mr. Perfect*. On completion of the practice bout, you can play it again, or return to the title sequence.

COMPETE OPTION

When you select the compete option, you can choose to play one of the three challengers. Pressing left or right will move on to another challenger. Pressing fire will select the currently displayed challenger. You can choose to compete as one of the following three wrestlers:

Hulk Hogan** – Legdrop off the Ropes
Ultimate Warrior* – Gorilla Press
British Bulldog* – Running Power Slam



Hulk Hogan**



Ultimate Warrior*



British Bulldog*

In order to win the Wrestlemania* Belt, you must beat five of the toughest and meanest wrestlers in the WWF. These opponents each have their own special moves and their own style of fighting. You will face these wrestlers in the following order:

Mr. Perfect*	– Perfect Plex
The Warlord*	– Full Nelson
Million Dollar Man*	– Million Dollar Sleeper Hold
The Mountie*	– Drop Headlock
Sergeant Slaughter*	– Camel Clutch

At the start of the game you have 4 credits. Every time you lose a match, or you are forced to end your challenge attempt, an option screen will appear allowing you to replay the last match by using a credit. Once all your credits are used, the game will automatically go back to the opening sequence.

Before the start of each bout, your opponent wrestler will have a chance to say what he thinks of you. You will then be given the right to reply. You can select your reply by moving the control left or right. Once you have chosen your reply, pressing the fire button will select it. Your opponent will then be allowed to reply to your comments. Then it's time to get it on!

MATCH RULES

Each bout will last a maximum of five minutes. During which time the match can be won by pinning the opposing wrestler to the canvas for a count of three seconds. If there is not an outright victor by the end of the five minutes, then the match is declared a draw and your challenge for the Wrestlemania* Belt is over.

If any competitor is forced out of the ring, a twenty second clock is started. This clock is reset once both wrestlers are back in the ring. Should any competitor remain out of the ring long enough for this clock to reach twenty, then the match is declared void, and your challenge for the Wrestlemania* Belt is over.

GAME RULES

Each wrestler has a strength indicator at the bottom of the screen (either side of the screen on the C64 version). This strength level will determine how quickly the wrestler can recover from being knocked onto the floor, or how quickly he can throw off someone who is pinning him. Your strength is depleted when you are hit or kicked, or when you are thrown to the ground.

As you play the game, two different icons will appear on screen, indicating what action you should take.



This icon will appear when your wrestler is on the ground. Pressing the fire button rapidly will make your wrestler get to his feet, but if your wrestler is weak then this may take a few seconds.



This icon will appear when you are grappling with your opponent. Moving the joystick rapidly from side to side will build up your grapple strength. This is shown by a growing bar at the side of the grapple icon. The first wrestler to make their bar reach maximum height wins the grapple. The winner of the grapple then executes his special move on the other wrestler.

CONTROLS

The wrestlers are controlled by joystick on the ST, Amiga, PC, Commodore 64, and by joystick or keyboard on the PC, Spectrum and Amstrad. For 2 player mode on Spectrum +2 or +3, a Kempston or Sinclair interface is required to play with 2 joysticks.

WWF* JOYSTICK MOVEMENTS

When your wrestler is in the ring:

Walking movement	Joystick left, right, up, down and diagonals
Punch	Stand still + press fire
Kick	Move + press fire
Drop Kick	Double fire + left or right
Run left	Double left
Run right	Double right
Exit ring	Push against side or front ropes (ST/AMIGA/PC), front ropes only on Spectrum/ Amstrad/C64

When your wrestler is running:

Flying Knee	Press fire
Flying kick	Push direction and press fire

When your opponent is down:

Pin	Move over him and pull down + press fire
Stamp	Move over him and press fire
Flying head kick	Press fire while on top of post

When you are near the post:

Climb post	Push towards post

When you are on the post:

Flying drop kick	Press fire
Climb off post	Pull down

When you are outside the ring: (ST/Amiga/PC)

Enter/exit ring	Push against side or front ropes
Pick up chair	Walk over it and press fire.

When you are outside the Ring: (C64, Spectrum, Amstrad only)

Enter/exit ring	Push against front ropes

PC KEYS

	PLAYER 1	PLAYER 2
UP	Q	CURSOR UP
DOWN	A	CURSOR DOWN
LEFT	O	CURSOR LEFT
RIGHT	P	CURSOR RIGHT
FIRE	SPACE	KEYPAD 0

PAUSE	1
QUIT (IN PAUSE)	2
RESTART	3

SPECTRUM KEYS

	PLAYER 1	PLAYER 2
UP	Q	9
DOWN	A	8
LEFT	O	6
RIGHT	P	7
FIRE	SPACE	0

PAUSE	1
QUIT (IN PAUSE)	2
RESTART	3

AMSTRAD KEYS

	PLAYER 1	PLAYER 2
UP	Q	F7
DOWN	A	F4
LEFT	O	F8
RIGHT	P	F9
FIRE	SPACE	F0

PAUSE	1
QUIT (IN PAUSE)	2
RESTART	3

COMMODORE 64 KEYS

Player 1 Joystick 2
Player 2 Joystick 1

PAUSE/RESTART	P
QUIT	RESTORE

AMIGA/ATARI ST

Player 1 Joystick 2 (Joystick 1 on ST)
Player 2 Joystick 1 (Joystick 0 on ST)

P	PAUSE
ESC	QUIT
FIRE	RESTART
Stereo Effects	S (Amiga only)
Mono Effects	M (Amiga only)

WWF WRESTLEMANIA*

This game has been tested and checked for viruses.
Please do not use any form of disc utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disc unusable.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533.

However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Programming, Graphics and Design by Twilight for Ocean Software Ltd.

PC Programming by John Wildsmith
Music by Sean Conran
Produced and Marketed by Ocean Software Ltd.



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.

SCENARIO

Les sensations et les émotions de la World Wrestling Federation* en direct sur ton écran ! Teste ta force dans cet extraordinaire spectacle de catch bien musclé. Deviens le champion incontesté sous le nom de Hulk Hogan*, The Ultimate Warrior* ou The British Bulldog* dans des combats sans merci contre Sgt. Slaughter*, le Warlord* et un tas d'autres stars de la WWF.* Dans ces rencontres pleines d'action, tous les coups sont permis et il n'y a que le plus coriace qui s'en sort !

CHARGEMENT

ATARI ST
IL FAUT UN LECTEUR DE DISQUETTES DOUBLE-FACE POUR CE JEU

Allume l'ordinateur et introduis la disquette 1 dans le lecteur. Le programme se charge automatiquement. Suis les instructions affichées sur l'écran.

CBM AMIGA

Introduis la disquette 1 dans le lecteur et allume l'ordinateur; le programme se charge automatiquement.

AMSTRAD CASSETTE CPC 464

Mets la cassette rembobinée dans le lecteur de cassettes, tape RUN" et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR. Suis les instructions à mesure qu'elles s'affichent sur l'écran. S'il y a aussi un lecteur de disquettes, tape| TAPE et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR.
Puis tape RUN" et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR. (Le symbole est obtenu en appuyant sur Majuscule et @ en même temps).

CPC 664 et 6128

Branche un lecteur de cassettes en prenant soin que les câbles soient reliés comme indiqué dans le livret d'instructions. Mets la cassette rembobinée dans le lecteur de cassettes, tape | TAPE et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR. Puis tape RUN" et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR. Suis les instructions affichées sur l'écran.

DISQUETTE

Introduis la disquette du programme dans le lecteur face A tournée vers le haut. Tape I DISC et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR pour que la machine accède au lecteur. Puis tape RUN"DISC et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR. Le jeu se charge automatiquement.

PC

Installation du jeu sur disque dur :

Introduis la disquette 1 dans le lecteur et tape la lettre de ce lecteur suivie de : (par exemple, si tu introduis la disquette 1 de WWF dans le lecteur B, tape B: et appuie sur RETOUR). Tape INSTALL X:, X étant la lettre du lecteur où tu veux installer le jeu. Puis des messages t'inviteront à introduire les autres disquettes dans le lecteur, comme nécessaire.

Fonctionnement du jeu à partir d'un floppy (PC seulement):

Introduis la disquette 1 dans le lecteur de floppy et tape la lettre de ce lecteur suivie de : (par exemple, si tu introduis la disquette 1 de WWF dans le lecteur B, tape B: et appuie sur RETOUR). Le jeu sélectionne automatiquement la carte son et l'écran vidéo qui conviennent le mieux à ton ordinateur.

Si tu ne veux pas que la sélection soit automatique, ajoute un E (EGA) ou un V (VGA) à la ligne de commande quand tu charges le jeu, par exemple WWF E sélectionne l'écran EGA alors que WWF V sélectionne un écran VGA.

COMMENCER LE JEU

Quand le chargement est terminé, la séquence d'introduction commence. Appuie sur FEU pendant cette séquence pour commencer à jouer. Choisis entre la compétition pour la Ceinture Wrestlemania* ou le mode entraînement. Si tu joues sur un Amstrad ou un PC, tu peux aussi choisir le mode de pilotage.

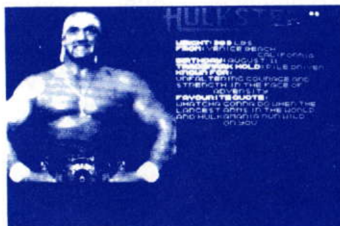
MODE ENTRAINEMENT

Dans le mode entraînement, deux joueurs sont en compétition dans une rencontre en tête à tête. Le Joueur N°1 choisit entre les trois challengers et le Joueur N°2 est toujours Mr. Perfect*. A la fin du combat d'entraînement, tu peux soit y jouer de nouveau soit retourner à la séquence du titre.

OPTION COMPETITION

Quand tu sélectionnes l'option compétition, tu as le choix entre les trois challengers. Appuie à droite ou à gauche pour afficher un autre challenger. Appuie sur FEU pour sélectionner le challenger affiché. Tu peux choisir d'être l'un des trois catcheurs suivants :

Hulk Hogan** – Legdrop off the Ropes
Ultimate Warrior* – Gorilla Press
British Bulldog* – Running Power Slam



Hulk Hogan**



Ultimate Warrior*



British Bulldog*

Pour gagner la Ceinture Wrestlemania*, tu dois battre cinq des plus durs et des plus vicieux catcheurs de la WWF. Ils ont chacun une prise spéciale et leur propre style de combat. Ces catcheurs apparaissent dans l'ordre suivant :

Mr Perfect* – Perfect Plex
The Warlord* – Full Nelson
Million Dollar Man* – Million Dollar Sleeper Hold
The Mountie* – Drop Headlock
Sergeant Slaughter* – Camel Clutch

Au début du jeu, tu as 4 crédits. Chaque fois que tu perds un match ou que tu es forcé d'abandonner, un écran d'option te permet de rejouer ce match en utilisant un autre crédit. Quand tu as utilisé tous tes crédits, le jeu retourne automatiquement à la séquence d'introduction.

Avant le début d'un combat, ton adversaire peut te dire ce qu'il pense de toi. Et ensuite, tu as le droit de lui répondre. Pour choisir ta réponse, déplace la commande à gauche ou à droite. Quand tu es sur la réponse voulue, appuie sur le bouton FEU pour la sélectionner. Ton adversaire peut donner sa réaction à tes commentaires et puis, c'est le moment d'y aller !

REGLES DU MATCH

Chaque combat dure cinq minutes maximum. Pour remporter le match, il faut immobiliser l'adversaire au sol pour un compte de trois secondes. S'il n'y a pas de vainqueur absolu au bout de cinq minutes, le match est déclaré nul et ce challenge de la Ceinture Wrestlemania* est terminé. Si l'un des adversaires est envoyé hors du ring, le chronomètre commence un compte de vingt secondes. Ce chronomètre est remis à zéro quand les deux catcheurs sont de nouveau dans le ring. Si l'un des adversaires reste hors du ring plus de vingt secondes, le match est déclaré nul et ce challenge de la Ceinture Wrestlemania* est terminé.

REGLES DU JEU

Les catcheurs ont chacun un indicateur de force en bas de l'écran. Le niveau de cet indicateur détermine la rapidité avec laquelle le catcheur va se relever quand il a été envoyé au sol et la rapidité avec laquelle il peut repousser quelqu'un qui l'immobilise. Ta force diminue quand tu es frappé de la main ou du pied ou quand tu es envoyé au sol. Pendant que tu joues, deux icônes différentes apparaissent sur l'écran indiquant ce que tu dois faire.



Cette icône apparaît quand ton catcheur est au sol. Si tu appuies rapidement sur le bouton FEU, il se remet debout, mais s'il est faible, il lui faudra quelques secondes.



Cette icône apparaît quand tu t'empoignes avec ton adversaire. Déplace rapidement la manette de gauche à droite pour augmenter la force de ton empoigne ce qui est représenté par une barre qui grandit à côté de l'icône de l'empoigne. Celui qui remporte l'empoigne exécute alors sa prise spéciale sur l'autre catcheur.

LES COMMANDES

Sur un ST, un Amiga, un PC, les catcheurs sont pilotés par une manette de jeu et sur un PC, et un Amstrad, ils sont pilotés par une manette de jeu ou le clavier.

LES MOUVEMENTS DE LA MANETTE DE JEU DANS WWF*

Quand ton catcheur est dans le ring :

Pour marcher	Manette de jeu à gauche, à droite, en haut, en bas et en diagonale
Coup de poing	Immobile + FEU
Coup de pied	Avance + FEU
Coup de pied vers le bas	FEU deux fois + gauche ou droite
Pour courir à gauche	Deux fois à gauche
Pour courir à droite	Deux fois à droite
Pour sortir du ring	Pousse vers les cordes latérales ou de devant (ST/AMIGA/PC), contre les cordes de devant seulement sur Amstrad

Quand ton catcheur court :

Coup de genou lancé	FEU
Coup de pied lancé	Pousse dans la direction du coup et FEU

Quand ton adversaire est au sol :

Pour l'immobiliser	Mets-toi sur lui, tire vers le bas + FEU
Pour le piétiner	Mets-toi sur lui et FEU
Coup de tête lancé	FEU quand tu es sur le poteau

Quand tu es près du poteau :

Pour monter sur le poteau	Pousse en direction du poteau

Quand tu es sur le poteau :

Coup de pied lancé	FEU
Pour descendre du poteau	Tire vers le bas

Quand tu es hors du ring : (ST/AMIGA/PC)

Pour entrer/sortir du ring	Pousse contre les cordes latérales ou de devant
Pour saisir la chaise	Mets-toi dessus et FEU

Quand tu es hors du ring : (Amstrad seulement)

Pour entrer/sortir du ring	Pousse contre les cordes de devant

TOUCHES DU PC

	JOUEUR 1	JOUEUR 2
HAUT	Q	CURSEUR HAUT
BAS	A	CURSEUR BAS
GAUCHE	O	CURSEUR GAUCHE
DROITE	P	CURSEUR DROITE
FEU	BARRE ESPACE	0 SUR PAVE NUMERIQUE

PAUSE	1
ABANDONNER (EN PAUSE)	2
RECOMMENCER	3

TOUCHES DE L'AMSTRAD

	JOUEUR 1	JOUEUR 2
HAUT	Q	F7
BAS	A	F4
GAUCHE	O	F8
DROITE	P	F9
FEU	BARRE ESPACE	F0

PAUSE	1
ABANDONNER (EN PAUSE)	2
RECOMMENCER	3

AMIGA/ATARI ST

Joueur 1 Manette 2 (Manette 1 sur ST)
Joueur 2 Manette 1 (Manette 0 sur ST)

P	PAUSE
ESC	ABANDONNER
FEU	RECOMMENCER
Sons stéréo	S (Amiga seulement)
Sons mono	M (Amiga seulement)

WWF WRESTLEMANIA*

Ce jeu à été l'objet de tests et de vérifications anti-virus.
Prière de ne pas utilisé de disc utility avec les produits Ocean, ceci pouvant corrompre les données et par la même rendre le disque inutilisable.

GENERIQUE

Programmation, Graphismes et Création : Twilight pour Ocean Software Limited.
Programmation PC : John Wildsmith
Musique : Sean Conran
Produit et commercialisé par Ocean Software Limited.

SZENARIO

Die spektakuläre und aufregende Welt der World Wrestling Federation* kommt nun auf Euren Bildschirm! Hier kann man sich beweisen, ob man in der Lage ist, sich der Muskelprotze und dem Sport des Catchens zu stellen. Geht selbst in die Geschichte ein- als unumstrittener Meister aller Klassen - so wie Hulk Hogan*, The Ultimate Warrior* oder dem British Bulldog*. Kämpft ums Überleben gegen Sgt. Slaughter*, dem Warlord*, und seid selbst inmitten der anderen großen WWF*-Helden. Alles ist möglich in diesem actiongeladenen Game - und nur der Unerbittlichste wird die Lorbeeren davontragen.

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST
DAS SPIEL ERFORDERT EIN DOPPELSEITIGES LAUFWERK

Einfach den Rechner einschalten und Disk 1 ins Laufwerk schieben.

Das Programm wird dann automatisch booten. Man beachte die Anweisungen auf dem Schirm.

COMMODORE AMIGA

Diskette numero eins in Laufwerk, und schon lädt das Ding automatisch.

COMMODORE 64

Die Kassette mit dem Label in die Datassette, sicherstellen, daß das Band zurückgespult ist und alle Verbindungskabel angeschlossen sind. Nun die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken, den Bildschirm-Anweisungen folgen und hernach PLAY auf dem Rekorder betätigen. Jetzt lädt das Programm. Beim C-128 geht man in der 64er-Modus und nimmt die obengenannten Schritte wahr.

AUFGEPASST: Das Game wird in seperate Einzelteile geladen. Deshalb bite den Anweisungen folgen.

DISKETTE

64er-Modus wählen (falls man einen 128er-Diesel hat), Diskettenstation einschalten und die viereckige Scheibe mit der Aufschrift nach oben ins Laufwerk einlegen.

Nun LOAD "*",8,1 eintippen - und alsbald wird das Game geladen.

PC

Installieren des Games auf Festplatte:

Bitte Disc 1 in Ihr Laufwerk schieben und danach den Buchstaben Ihres Laufwerkes eingeben (Beispiel: Falls Sie die WWF-Diskette 1 in B stecken, so tippen Sie bitte B: ein, und bestätigen Sie mit RETURN). Geben Sie INSTALL X: ein, wobei X für das Laufwerk/Festplatte steht, wo Sie das Spiel installieren möchten.

Hernach werden Sie den Anweisungen des Programms folgen, die Ihnen die optimale Datensicherung gewährleistet.

Laden des Spiels von der Floppy aus (nur PC):

Schieben Sie Disc 1 in Ihr Laufwerk, und tippen Sie den Buchstaben des Werks an, wodurch Sie das Game starten möchten (Beispiel: Wenn Sie das Programm von B laden möchten, so legen Sie die WWF-Disc in B ein, tipen B: und drücken RETURN). Nun geben Sie WWF ein und betätigen RETURN. Das Game wird automatisch die Sound- und Grafik-Karte erkennen, die zu Ihrem Computer paßt. Möchten Sie aber die automatische Vorgangsweise übergehen, dann sollten Sie ein E fur (EGA) oder V für (VGA) hinzufügen. Im Klartext: WWF E sucht sich EGA aus, während WWF V sich für VGA entscheidet.

STARTEN DES SPIELS

Nach dem Ladevorgang erscheint das Titelbild. Mittels FEUER-Knopf-Druck kann man das Programm nun starten. Jetzt sollten Sie bereit sein, sich den Wrestlemania*-Gürtel zu holen oder den Übungs-Modus (zunächst) zu wählen. Die PC-Versionen werden Ihnen aber auch die Möglichkeit eröffnen, sich der spzifischen Steuerungs-Modalitäten zu bedienen.

ÜBUNGS-MODUS

In dieser Phase können zwei Spieler gegeneinander antreten.

Spieler eins darf sich einen der drei Herausforderer und Kumpel zwei nur Mr. Perfect* auswählen. Wenn man genug von Übungs-Kampf hat, kann man das Spiel neu beginnen oder zum Haupt-Menü zurückkehren.

DER WETTBEWERB

Wenn man die Wettbewerbs-Option gewählt hat, darf man sich einen der drei Herausforderer ausgucken. Durck Bewegen des Sticks ist es möglich, sich einen Catcher anzusehen. Mittels Feuer-Druck kriegt man den jenigen, der gerade angezeigt wird. Sie haben die Wahl (und die spezifischen Stärken) der einzelnen Akteure:

Hulk Hogan** – Legdrop off the Ropes
Ultimate Warrior* – Gorilla Press
British Bulldog* – Running Power Slam



Hulk Hogan**



Ultimate Warrior*



British Bulldog*

Um den begehrten WRESTLEMANIA*-GURTEL zu gewinnen, muß man die fünf härtesten und fiesesten Burschen im WWF bezwingen. Diese Gegner verfügen über besondere Eigenschaften und Spezialitäten. Sie stehen den Catchern in folgender Reihenfolge gegenüber:

Mr Perfect*	– Perfect Plex
The Warlord*	– Full Nelson
Million Dollar Man*	– Million Dollar Sleeper Hold
The Mountie*	– Drop Headlock
Sergeant Slaughter*	– Camel Clutch

Zu Beginn jedes Fights besitzt man vier sogenannte "Credits" (Leben). Jedesmal, wenn Sie einen Zweikampf verlieren oder zur Aufgabe gezwungen werden, erscheint ein Menü, welches Ihnen erlaubt, den letzten Kampf wieder aufzunehmen - allerdings durch Einzatz eines "Credits". Falls alle "Credits" aufgebracht sein sollten, so starten das Programm automatisch von vorne. Bevor man einen Kampf ins Visier nimmt, hat der gegnerische Catcher die Chance, sich ein Bild von Ihnen zu machen. Darauf können und sollten Sie reagieren. Man kann sich auf die Taktik einstellen, indem man sich für die Wahl links oder rechts entscheidet. Falls Sie sich ersteinmal für eine Gegen-Taktik entschieden haben, so drücken Sie FEUER, um diese zu aktivieren.

Achtung: Ihr "Mitstreiter" erhält danach stets die Erlaubnis, darauf zu reagieren! Und nun ist Show-Time!

KAMPF REGELN

Jeder Fight dauert maximal fünf Minuten. In dieser Zeit kann man durch Festnageln des Gegners am Boden, innerhalb von drei Sekunden Dauer, das Match für sich entscheiden. Falls es nicht gelingen sollte, sich innerhalb der fünf Minuten als Gewinner zu präsentieren, gibt's ein Unentschieden, und der Traum vom Gewinn deds Wrestlemania*-Gürtels ist beendet.

Falls einer der Beteiligten aus dem Ring "gezwungen" werden sollte, so geht die Zwanzig-Sekunden-Uhr in Gang. Die Uhr kommt erst dann zum Stillstand, wenn beide Kampfhähne sich wieder im geordneten Terrain (Ring) befinden. Sollte einer der Beiden innerhalb der Zwanzig-Minuten-Regel draußen bleiben, so wird der Kampf als nichtig erklärt, und wiederum ist die Chance auf den Gewinn des Wrestlemania*-Gürtels dahin.

ALLGEMEINES REGELWERK

Unten im Bildschirm befindet sich eine Anzeige über die Stärke des einzelnen Catchers (beim 64er auf beiden Seiten). Jene Anzeige bestimmt, wie schnell sich der

Kämpfer von einem vermeintlichen K.O. erholen kann - oder: wie flugs er sich von einem Knebel-Angriff befreien kann. Die Anzeige geht ins Leere immer dann, wenn Sie getroffen, geschubst, getreten oder zu Boden geworfen wurden. Während des Games erscheinen immer zwei Icons (Symbole), die anzeigen, welche Action-Taktik Sie wählen sollten.





Eines der beiden "Icons" erscheint auf dem Schirm, wenn sich Ihr Catcher am Boden befindet. Wenn man nun den Feuer-Knopf schnell hin und her bewegt, so kommt man leicht wieder auf die Beine. Falls aber Ihr Held etwas müde ist, so dauert es etwas länger.

Das andere "Icon" kommt zutage, wenn Sie sich aus der Umklammerung des Gegners lösen müssen. Die Ringer-Eigenschften erhöhen sich, wenn Sie mit dem Stick hektisch hudeln (links - rechts - links...), um neue Energie zurückzugewinnen. Diese "Aktion" wird in einer Balken-Anzeige dargestellt. Derjenige Catcher, dessen Anzeige "voll" ist, gewinnt den Bodenkampf. Hernach wird der Erfolgreiche seinen besonderen Griff anwenden....

DIE STEUERUNG

Die Sportler werden über Stick beim ST, Amiga, C64 und per Stick oder Tastatur beim PC bewegt.

WWF*-STICK-BEWEGUNGEN

Wenn Ihr Catcher sich im Ring befindet:

Laufen	Stick nach links, rechts, hoch, runter oder diagonal
Schlag	Stillstehen plus FEUER
Tritt	Sich bewegen plus FEUER
Drop-Kick	Zweimal FEUER + links oder rechts
Nach links	Zweimal nach links
Nach rechts	Zweimal nach rechts
Aus dem Ring	Gegen die seitlichen oder vorderen Seile drücken (ST AMIGA/PC), gegen die vorderen (nur C64).

Wenn Ihr Catcher in Bewegung ist:

Fliegendes Knie	FEUER drücken
Fliegender Tritt	In die Richtung gehen und FEUER drücken

Wenn der Gegner am Boden liegt:

Halten	über ihn gehen, festhalten und FEUER drücken
Einstampfen	über ihn gehen und FEUER drücken
Flugkopftritt	Feuer drücken, während man auf dem "Post" ist

Wenn sich in der Nähe des "Post" befindet:

Post erklimmen	Auf das Post zugehen

Wenn man sich auf dem Post befindet:

Fliegender Drop-Kick	FEUER drücken
Runter von Post	Stick nach unten

Wenn man außerhalb des Ringes ist: (ST/Amiga/PC):

In den Ring	Gegen die vorderen oder seitlichen Seile bewegen
Stuhl aufnehmen	Darüberlaufen und FEUER betätigen

PC-TASTATURBELEGUNG

	SPIELER 1	SPIELER 2
HOCH	Q	CURSOR HOCH
RUNTER	A	CURSOR RUNTER
LINKS	O	CURSOR LINKS
RECHTS	P	CURSOR RECHTS
FEUER	LEERTASTE	TASTE 0

PAUSE	1
BEENDEN (WÄHREND DER PAUSE)	2
NEUSTART	3

C64-TASTATURBELEGUNG

SPIELER 1:	STICK 2
SPIELER 2:	STICK 1
PAUSE/NEUSTART:	P
BEENDEN:	RESTORE

AMIGA/ATARI ST

Spieler 1: Stick 2 (Stick 1 am ST)
Spieler 2: Stick 1 (Stick 0 am ST)

P	PAUSE
ESC	BEENDEN
FEUER	NEUSTART
Stereo-Effekte	S (nur Amiga)
Mono-Effekte	M (nur bei Amiga)

WWF WRESTLEMANIA*

Dieses Spiel wurde einer Virenkontrolle unterzogen.
Bitte verwenden Sie keine Dienstprogramme irgendwelcher Art mit Ocean Produkten, da sie die Daten zerstören und die Diskette unbrauchbar machen können.

ANMERKUNGEN

Das Programm, die Grafiken und der Aufbau wurden von Design by Twilight für OCEAN SOFTWARE LTD. erstellt.
Das PC-Programm stammt aus der Feder von John Wildsmith.
Musik und Sounds von Sean Conran.
Produziert und vermarktet von OCEAN SOFTWARE LTD.

SCENARIO

Provate i brividi e l'emozione della lotta, portati sul vostro schermo dalla Federazione mondiale lotta (WWF)*! Misurate la vostra forza in questa spettacolare esibizione di muscoli. Fatevi temere come campione incontrastato quanto il Hulk Hogan*, The Ultimate Warrior* o il The British Bulldog*. Lottate per la sopravvivenza contro il Sergeant Slaughter*, The Warlord* ed innumerevoli altri campioni della WWF*. In questi incontri colmi di azione è ammesso di tutto, solamente il più forte sopravvive.

CARICAMENTO

COMMODORE

Inserire la cassetta nel registratore Commodore con la parte stampata rivolta verso l'alto e assicurarsi che sia riavvolta all'inizio. Controllate che siano collegati tutti i fili. Premere simultaneamente i tasti SHIFT e RUN/ STOP. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo - PREMERE PLAY SUL NASTRO. Il programma verrà caricato automaticamente. Per il caricamento del C128 digitare GO 64 (RITORNO), e seguire le istruzioni del C64.

ATTENZIONE: il caricamento di questo gioco avviene in parti separate - seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo.

DISCO

Selezionare il modo 64 (se si usa il Commodore 128). Accendere l'unità disco, inserirvi il programma con l'etichetta rivolta verso l'alto.

Digitare LOAD "*",8,1 (RITORNO): apparirà lo schermo di introduzione ed il programma verrà caricato automaticamente.

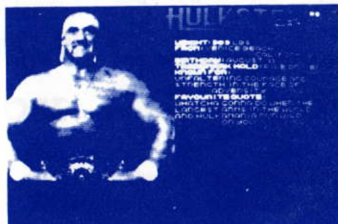
MODO ALLENAMENTO

Questo modo consente a due giocatori di competere in una lotta corpo a corpo. Il primo giocatore può scegliere di essere uno dei tre sfidanti, ed il secondo giocatore è sempre il Mr. Perfect*. Al termine potete ripetere questa prova di allenamento, oppure tornare alla sequenza di titoli.

OPZIONE GARA

Quando entrate nell'opzione gara potete scegliere uno dei tre sfidanti spostandovi a destra o a sinistra: quando avete scelto premete fuoco, e voi sarete il lottatore che appare in quel momento sullo schermo. Potete scegliere di essere:

Hulk Hogan**	– Legdrop off the Ropes
The Ultimate Warrior*	– Gorilla Press
The British Bulldog*	– Running Power Slam



Hulk Hogan**



Ultimate Warrior*



British Bulldog*

Per conquistare la Cintura Wrestlemania* dovete sconfiggere cinque fra i più temibili e agguerriti lottatori della Federazione. Ognuno ha le proprie mosse speciali ed il proprio modo di lottare. Li affronterete nell'ordine seguente:

Mr. Perfect*	– Perfect Plex
The Warlord*	– Full Nelson
Million Dollar Man*	– Million Dollar Sleeper Hold
The Mountie*	– Drop Headlock
Sergeant Slaughter*	– Camel Clutch

All'inizio del gioco avete 4 punti; ogni volta che perdete un incontro, o siete costretti ad abbandonare il vostro attacco, apparirà uno schermo di opzioni che vi consentirà di giocare nuovamente l'ultimo incontro usando uno dei 4 punti. Quando li avete usati tutti, il gioco tornerà automaticamente alla sequenza iniziale.

Prima dell'inizio di ciascun combattimento il vostro avversario avrà la possibilità di dire ciò che pensa di voi, dopodiché voi potrete fare altrettanto. Potete scegliere la vostra risposta spostando il comando a destra o a sinistra. Dopo averla scelta, premete il pulsante fuoco per selezionarla, a cui potranno seguire i commenti del vostro avversario. A questo punto è il momento di iniziare a combattere.

REGOLAMENTO DELL'INCONTRO

Ciascun incontro durerà per un massimo di 5 minuti, e potrà essere vinto immobilizzando l'avversario a terra per tre secondi. Se al termine dei 5 minuti non vi sarà una vittoria netta, il combattimento sarà considerato un pareggio e verrà conclusa la sfida per la conquista della Cintura Wrestlemania*.

Quando un concorrente viene sbattuto fuori dal ring, parte un orologio che conta fino a 20 secondi. Questo si ferma quando entrambi i lottatori sono di nuovo nel ring. Qualora uno degli avversari rimanga fuori dal ring per 20 secondi, l'incontro verrà dichiarato nullo e sarà conclusa la sfida per la conquista della Cintura Wrestlemania*.

REGOLAMENTO DEL GIOCO

In fondo allo schermo (in entrambi i lati dello schermo per la versione C64) viene riportato un indicatore della forza per ciascuno dei lottatori. Questo livello di forza determinerà la velocità con cui il concorrente può riprendersi dopo essere stato buttato al tappeto, o la velocità con cui può liberarsi di chi lo sta immobilizzando. La vostra forza sarà esaurita quando verrete colpiti con un pugno o un calcio, o quando cadete al tappeto. Mentre lottate, sullo schermo appariranno due icone diverse che vi indicheranno cosa fare.



Questa icona appare quando il vostro lottatore è al tappeto. Premendo rapidamente il pulsante fuoco lo rimetterete in piedi, ma se è debole ci vorranno alcuni secondi prima che si alzi.



L'icona appare quando lottate corpo a corpo. Spostando rapidamente il joystick da una parte all'altra riacquisterete forza, e questa è indicata da una linea crescente che appare ad un lato dell'icona. Il primo concorrente che fa salire la propria linea all'altezza massima vince la sequenza, e potrà quindi sferrare la sua mossa speciale contro l'avversario.

COMANDI

I lottatori sono controllati con il joystick.

MOVIMENTI DEL JOYSTICK DELLA FEDERAZIONE

Quando il vostro lottatore è nel ring:

per camminare	spostare il joystick a destra, sinistra, in basso, in alto e in diagonale
per sferrare pugni	rimanere fermi e premere fuoco
per sferrare calci	spostare e premere fuoco
per sferrare calci a rimbalzo	premere due volte fuoco e spostare a destra o sinistra
per correre a sinistra	due volte a sinistra
per correre a destra	due volte a destra
per uscire dal ring	spingere contro le corde frontali

Quando il vostro lottatore sta correndo:

per sferrare ginocchiate	premere fuoco
per sferrare calci	spingere la direzione e premere fuoco

Quando l'avversario è a terra:

per immobilizzarlo	montargli sopra, spingere in basso e premere fuoco
per calpestarlo	montargli sopra e premere fuoco
per sferrare calci in testa	premere fuoco quando sopra il pab
per salire sul palo	spingere verso il palo

Quando siete sul palo:

per calci con rincorsa	premere fuoco
per scendere dal palo	spingere in basso

Quando siete fuori dal ring:

per entrare/uscire dal ring	premere contro le corde frontali

TASTI DEL COMMODORE 64

giocatore 1 joystick 2
giocatore 2 joystick 1

PAUSA/NUOVO INIZIO	P
ABBANDONA	RESTORE

WWF WRESTLEMANIA*

Questo gioco è stato sottoposto a test e controlli per individuare la presenza di eventuali virus.

Si raccomanda di non utilizzare nessun tipo di disk utility perché tale uso potrebbe danneggiare i dati e rendere inutilizzabile il dischetto.

RICONOSCIMENTI

Programmazione, grafica e realizzazione della Twilight per Ocean Software Ltd.
Programmazione per PC di John Wildsmith
Musica di Sean Conran
Prodotto e distribuito dalla Ocean Software Ltd.



WORLD WRESTLING FEDERATION*